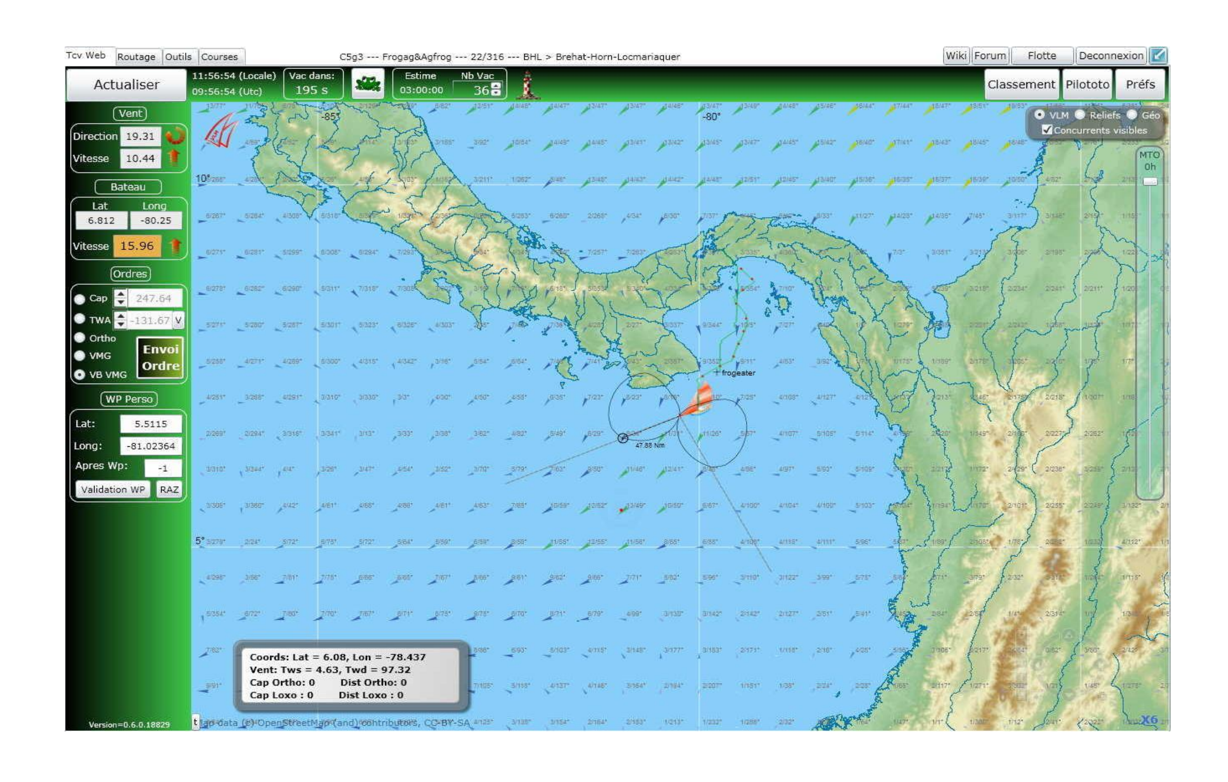
FROGTOOLS

Manuel d'utilisation rapide





Frogtools est un outil d'aide à la navigation virtuelle sur le site **Virtual Loup de Mer**. La philosophie de développement de ce logiciel est de deux ordres. D'abord rendre l'interface la plus intuitive possible et ensuite effectuer en quelques mouvements de souris les taches élémentaires spécialement lorsque vous ne disposez pas toujours du temps nécessaire. Où serai-je dans 2h ? Dans quel sens le vent tourne-t-il ? Puis-je m'absenter faire des courses en toute sécurité entre les cailloux ?

Frogtools suppose de connaitre les règles, us et coutumes de VLM. Nous ne rappellerons donc pas ce qui est si bien décrit dans la documentation VLM.

Son utilisation nécessite que vous soyez déjà inscrit sur VLM et que vous ayez déjà créé un bateau sur VLM.



Installation

Avertissement : Les Frogtools fonctionnent très bien sous PC (Windows 7, Vista et XP) avec Internet Explorer 8 ou Firefox 4 et sur Mac (OS X, versions 10.6 et 10.7) avec Safari. Autres configurations testées avec succès : Windows XP ou Vista/Chrome 10 et Windows 7/Opera 11.

Pour les PC, lors de la connexion, le système vous proposera de mettre à jour automatiquement la version de Silverlight. Sur Mac, il faut d'abord télécharger Silverlight.

Le langage utilisé est Silverlight, c'est en quelque sorte l'équivalent du "Flash" mais avec un moteur beaucoup plus puissant. Un certain nombre de fonctions et de calculs seront dévolus à votre machine de façon à décharger les serveurs VLM.

Pour plus d'information:

- Installation standard : **http://www.silverlight.net/**
- Installation Mac : **http://www.microsoft.com/getsilverlight/get-started/install/default.aspx**
- Installation Linux : Moonlight (Ne fonctionne pas pour l'instant)

Le site Frogtools : **http://silverlight.virtual-loup-de-mer.org/frogtools.html**



Page d'accueil



Vous venez de charger la page d’accueil des Frogtools. La seule action à entreprendre est de vous connecter. Le bouton **"Connexion"** se situe en haut à droite de la page.



Connexion La connexion ouvre une fenêtre dans laquelle vous allez entrer votre identifiant VLM (adresse mail) et votre mot de passe VLM. Vous pouvez mémoriser ces deux clés pendant 7 jours en cliquant sur la case indiquée. Après 7 jours les identifiants sont supprimés de votre ordinateur. Petite astuce, lors d'une reconnexion vous pouvez toujours cocher de nouveau la case indiquée avant les 7 jours, et ca redémarre pour un cycle. Cliquez sur OK.



Flotte Une nouvelle fenêtre s’ouvre avec vos bateaux inscrits sur VLM plus (bonus Frogtools) un bateau **"Spectateur"** qui va vous permettre de suivre les courses sans y participer, ou de voir la fin de course de vos concurrents alors que vous êtes déjà arrivé et bien installé devant une bonne bière.

Si votre bateau n’est inscrit à aucune course, vous ne pouvez pas le sélectionner. Dans la colonne « course », il est indiqué « au ponton ». Il faut donc tout d'abord choisir une course. Cliquez pour cela sur le bouton **"Les courses à l'affiche"**.



Une nouvelle fenêtre s'ouvre avec les courses en cours et les courses prévues. Cliquez sur les affiches pour les faire défiler. Les informations relatives à chaque course sont affichées sous la carte. Vous pouvez opter à ce moment pour 2 modes. **"Spectateur"** si vous souhaitez simplement voir la course en cours. Si la course est déjà fermée, ce sera le seul bouton qui vous sera proposé. Ou **"Participer"** si vous souhaitez vous engager. Un menu déroulant apparait alors pour choisir dans votre flotte le bateau qui participera. Seuls les bateaux non encore engagés dans une course vous seront proposés.

Si votre bateau est inscrit à une course, elle est indiquée dans cette colonne et vous pouvez cliquer sur sa ligne, à n’importe quel endroit.

Cette action vous ouvre la page principale des Frogtools, dédiée au bateau que vous avez sélectionné.



Page principale

Vous êtes maintenant sur la page active de Frogtools. Tous les outils nécessaires pour diriger votre bateau sont rassemblés autour de la carte. Nous allons passer en revue ces différents éléments.

LA CARTE

La carte utilisée par défaut est la carte « **Carte VLM** ». C'est la carte la plus précise pour la navigation, indispensable en rase-cailloux. Vous pouvez la changer, lorsque vous êtes au large, pour les cartes **"Reliefs"** ou **"Géo"** qui vous donneront plus d'indications sur les régions dans lesquelles vous naviguez. Cliquez pour cela dans leur petite case (cartouche en haut à droite de la carte). D'autres cartes seront rajoutées plus tard pour le « fun ».

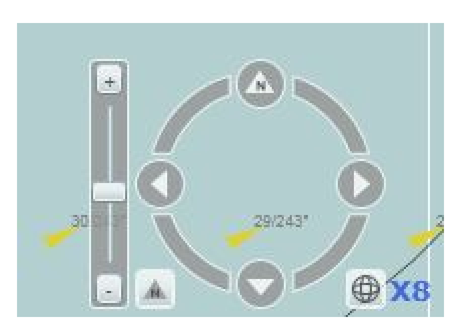


Sur le même cartouche vous pouvez **supprimer les pixels** de vos concurrents (utile en rase-cailloux pour éviter d'être parasité par leurs traces). Cliquez sur la case "**concurrents visibles**".

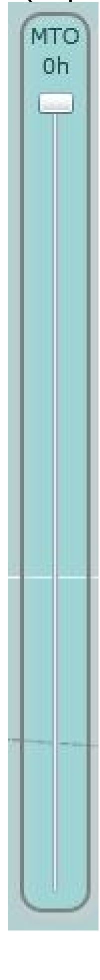
Les **flèches de vent** ont les mêmes caractéristiques que sur VLM (couleur en fonction de la force).

Le zoom est situé en bas à droite de la carte, il s'active lorsque la souris passe dessus. Un double-clic à n'importe quel endroit de la carte permet de zoomer (attention, un double-clic trop rapide pose un way-point à l'endroit où vous avez cliqué, nous reverrons cette action plus tard). Autre possibilité : la roulette de votre souris (rapidité à régler dans les préférences système de votre ordinateur). A côté du zoom se trouve un cercle avec des flèches permettant un **déplacement de la**

carte. Ce déplacement peut également s’effectuer en faisant glisser la carte avec la souris bouton gauche enfoncé. En bas à droite du cercle, le chiffre en bleu est le chiffre du zoom. Quant au cercle, il vous permet de **faire tourner la carte sur son axe** (cliquez sur le cercle et maintenez enfoncé, faites tourner). Pour retrouver le nord, cliquez sur la petite flèche en bas à gauche du cercle '**Reset North**".



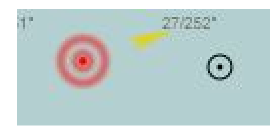
La barre météo est située à droite de la carte. Elle vous donne les fichiers météo disponibles sur VLM. Vous pouvez la faire défiler de 3 façons : soit en faisant glisser le curseur d’heure en heure, ou plus rapidement jusqu’à 116 h, maximum autorisé par VLM, avec la souris, soit en cliquant sur la barre, ce qui donne un défilement de 3 h en 3 h. Pour affiner le défilement d'heure en heure, après avoir cliqué une première fois sur la barre, utilisez les flèches haut et bas de votre clavier. Attention, le curseur se bloquera automatiquement sur 8 h (ou 7 h) pendant la phase de transition météo où nous ne disposons que de données provisoires (depuis l’heure de la maj météo jusqu’à h + 40’).



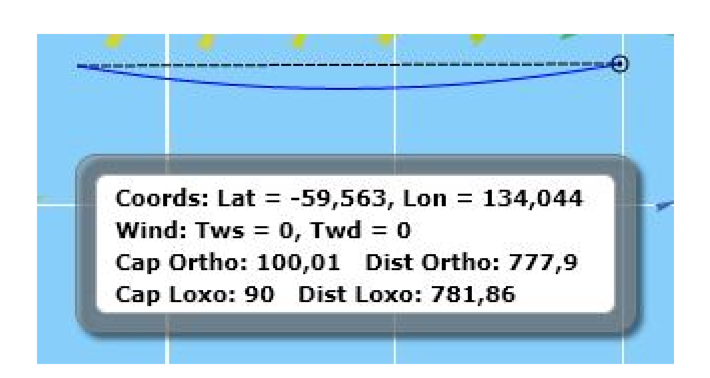
Dernière fenêtre sur la carte : en bas à gauche **le cartouche** (déplaçable avec la souris) vous indique les coordonnées de l’endroit où vous placez la souris (et non pas celles de votre bateau) ainsi que la force et la direction du vent à cet endroit.

Coords: Lat = -46,526, Lon = 118,668
Wind: Tws = 29,13, Twd = 243,06
Cap Ortho: 0 Dist Ortho: 0
Cap Loxo : 0 Dist Loxo : 0

Way-point et tracés : vous pouvez utiliser votre souris pour placer un WP à n'importe quel endroit de cette carte (double-clic rapide, gauche sur PC). Les coordonnées de ce WP s'affichent automatiquement dans la fenêtre **"WP Perso"** (voir plus loin). Si vous souhaitez garder ce WP comme objectif, n'oubliez pas de cliquer sur « **Validation WP** » dans la barre d'outils verticale à gauche de la carte. Le WP actif est représenté par un point rouge avec 2 cercles rouges qui grandissent et s'effacent en permanence et le WP inactif par un point noir entouré d'un cercle noir.



Pour obtenir un **tracé ortho et loxodromique** à partir et en direction de n'importe quel point de la carte : clic droit et faire glisser la souris sur PC, ctrl-clic et faire glisser la souris sur Mac. Dans le cartouche précédemment vu, les caps ortho et loxodromique, ainsi que les distances de votre tracé (milles nautiques), sont indiqués. Attention : si vous n'effacez pas votre tracé, lorsque vous changez de bateau, les valeurs resteront affichées dans le cartouche. Ces tracés sont aimantés sur la croix de votre bateau à 10 pixels, c'est à dire que si vous cliquez à moins de 10 pixels de cette croix le tracé partira automatiquement de cette croix.



Nouveauté de la version 0.6.5 : à l'extrémité de ce tracé, vous trouverez les indications de cap, angle au vent et vitesse, ce qui devrait vous permettre d'espionner vos petits copains (ce n'est pas très fair play, Frog!).

Votre bateau : son icône domine fièrement la foule des petits pixels ridicules de vos « concurrents » et néanmoins amis. **La croix qui représente sa position exacte est située à l'extrémité du bout-dehors**.



Plusieurs indications partent depuis cette croix :

- la polaire du bateau est dessinée (trait plein). Elle est lissée au degré près.

- les 2 lignes pointillées grisées matérialisent les meilleurs bords de près ou de grand largue en fonction de votre allure

- la ligne pointillée noire représente l'estime, elle se termine par un petit cercle à côté duquel est indiquée la distance (en milles nautiques). Vous pouvez faire varier cette estime (voir barre d'outil horizontale verte)

- les points rouges sur votre trace sont espacés de 12 vac' soit une heure en général, mais 12' seulement dans les courses à vac' de 1', bien sûr.

Les pixels de vos concurrents sont sélectionnables dans cette application (voir le bouton classement). Ils sont désignés par leur nom et non plus par leur numéro.

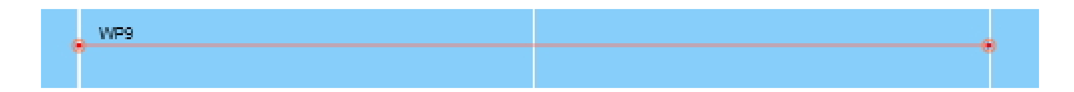
Les Portes. Vous n'êtes pas sans avoir remarqué que certains créateurs de course, vicieux, placent des portes à passage obligatoire, vous obligeant à des détours insensés au beau milieu d'un parcours au départ assez simple. Vous retrouverez bien sûr ces portes sur la carte avec différentes caractéristiques qui rappellent l'histoire bien connue des papous :

Les portes dites "normales" que l'on peut passer dans n'importe quel sens et sur lesquelles on peut, si l'on veut, faire demi-tour (touch&go ou T&G pour les intimes) :

- prochaine porte à passer : ligne couleur violet



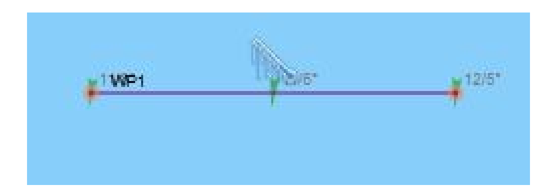
- porte à passer plus tard : ligne couleur orange



- porte validée : la ligne ne disparait pas, comme vous en êtes habitué sur VLM, mais devient couleur vert clair.

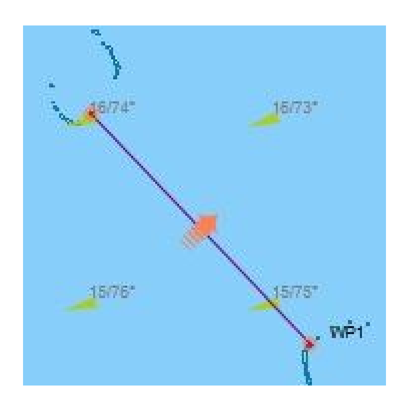


- porte des glaces : il faut être vu au moins une fois au nord (ou au sud) de cette porte

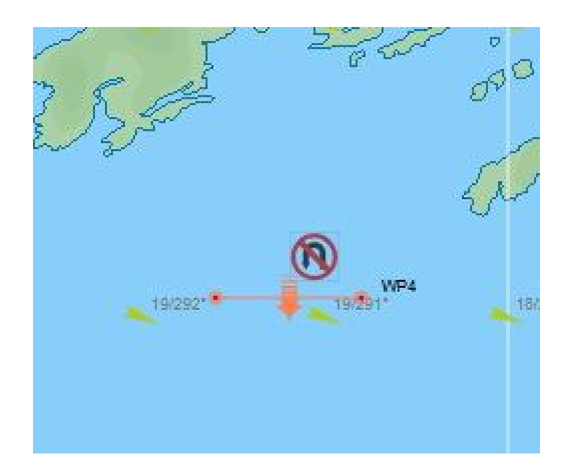


Les portes à sens de passage obligatoire, matérialisé par une flèche :

- porte à sens de passage obligatoire où l'on peut faire un T&G



- porte à sens de passage obligatoire où le T&G est interdit



Enfin, les portes sans sens de passage obligatoire mais où le T&G est interdit



Astuce : l'état de validation d'une porte est une information venant de la base de donnée VLM, bref, si c'est au vert vous pouvez foncer, le passage de la porte est accepté.

Enfin, en haut à gauche de la carte, le **sigle VLM** (deux voiles rouges) vous permet d'avoir accès directement à ce site en cliquant dessus.






Les Barres d'outils

La barre blanche horizontale tout en haut de la fenêtre web comprend :

- à gauche des **onglets** au nombre de 3 : Tcv web est l'onglet ouvert par défaut, c'est celui de la page principale sur laquelle vous êtes, les onglets routage et outils que nous verrons par la suite



- des **indications sur le bateau et la course**, dans l'ordre : type de bateau - nom du bateau - classement dans la course - nom de la course Imoca2008 --- Frogag --- 45/370 --- B2B - 2010

- sur la droite de cette barre, 4 boutons : **"Wiki"**, qui vous donne accès directement à cette page,**"Forum"**, qui vous envoie tout aussi directement sur la Taverne, **Flotte**, qui ouvre la fenêtre que nous avons vu ci-dessus et vous permet à tout moment de changer de bateau et de course, **Déconnexion**qui vous permet de sortir de l'application (à utiliser parcimonieusement, sinon Frog devient tout rouge) et enfin une petite icône (carré bleu avec flèche bleu) qui vous donne le **mode plein écran**. **Attention**, Microsoft a mis une sécurité, je cite : "Lorsqu'une application Silverlight s'affiche en mode plein écran, la plupart des événements du clavier sont désactivés. Cette limitation des entrées au clavier en mode plein écran est une fonctionnalité de sécurité qui vise à empêcher un utilisateur d'entrer involontairement des informations." Vous pouvez cependant travailler avec la souris.



La barre verte horizontale, sous la barre blanche, comprend :

A gauche :



- le bouton « **Actualiser** » qui permet de remettre à jour les données de la carte, vents et position des bateaux, toutes les 5' (ou toutes les 1', suivant les vacations VLM). Lorsque vous faites glisser la souris sur ce bouton, vous verrez apparaitre l'heure de votre précédente actualisation. Il est divisé en 2 parties : à gauche l'icône en forme de croix vous permet d'actualiser en recentrant la carte sur votre bateau, à droite vous actualisez en gardant la carte sur le même emplacement.

- à côté, **l'heure**, locale sur la ligne du haut, utc sur la ligne du bas

- une fenêtre avec le **décompte des secondes** restant avant la prochaine vac' VLM. Ne soyez pas si pressés, ne cliquez pas sur « Actualiser » à 0 s, la carte se figerait et vous seriez obligés de recliquer. Attendez le chiffre… 299 s !

- une **grenouille**, bien sûr, qui, si vous cliquez dessus, vous donnera un certain nombre d'indications sur votre course. La fenêtre qui s'ouvre comprend 3 onglets.

Le premier, "**Bateau**", déjà ouvert, comprend des indications de navigation de votre bateau : distance de votre WP (ou du prochain WP de course), cap ortho et vitesse de rapprochement sur ce même WP. Puis, les meilleures remontées et descentes pour votre bateau, avec la force actuelle du vent. Enfin les VMG théoriques B et T, mystérieux indices dont Frog n'a pas encore révélé l'utilité.

Le deuxième, "**Course**", comprend des informations sur la course sur laquelle vous êtes engagé : distance parcourue et vitesse moyenne depuis le départ, ETA sur votre prochain WP, date et heure de départ de la course, enfin votre temps de course.

Le troisième, "**Serveur**", comprend le temps de Stop&Go de cette course, ou, si vous êtes échoué, en rouge, le temps restant avant le départ possible. Puis, le nom du serveur sur lequel vous êtes connecté et, dernière information capitale, l'heure de la dernière maj météo prise en compte pour les vents.

Attention, toutes les dates et heures indiquées dans cette grenouille sont locales. Pour fermer cette fenêtre, cliquez soit sur la croix rouge, soit de nouveau sur la grenouille.

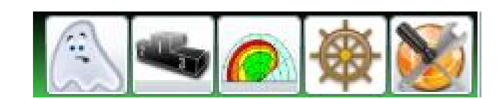


- la fenêtre « **Estime** » avec un nombre de vac' que vous pouvez régler de 2 façons : soit une par une avec les 2 flèches placées à côté, soit en sélectionnant le chiffre des vac' avec la souris et en le remplaçant par le chiffre que vous souhaitez (puis « Enter » au clavier). Le temps indiqué à côté est simplement le nombre de vac' x 5' (ou x 1' en fonction des courses).

- un **"phare"** : c'est l'alarme, visuelle et sonore, d'échouage. Lorsqu'elle se déclenche, un cercle rouge apparait puis s'efface pendant tout le temps de l'échouage. Un son de gros temps près des côtes se fait entendre pendant quelques secondes. Une fenêtre de la grenouille (onglet serveur)

s'ouvre en même temps avec le temps de S&G affiché en rouge. Attention, la valeur affichée est fixe, elle ne variera que si vous ré-actualisez.

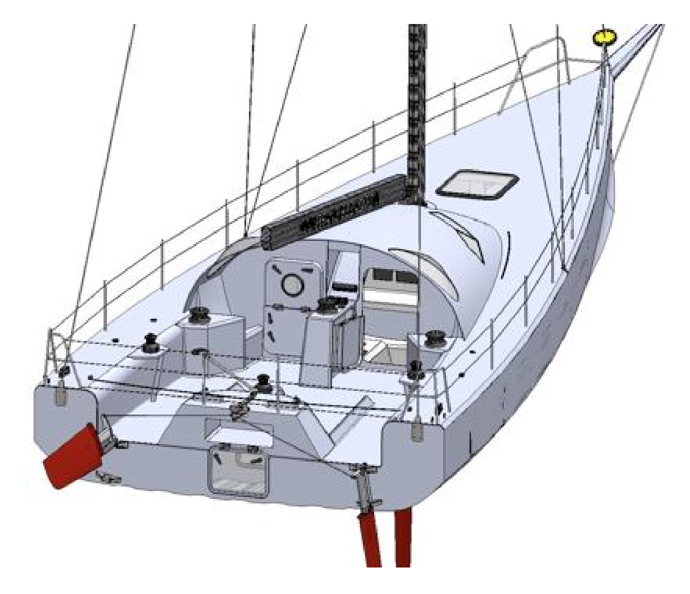
A droite :



- Le bouton « **Fantôme** », vous permet de paramétrer, ou d'éliminer, les traces que vous avez enregistrées soit avec le fantôme du routeur (voir page routeur), soit avec le bouton "Sauvegarder une trace bateau VLM" de la page "Outils". Vous pouvez ainsi choisir le type de trace qui apparaitra à l'écran (fixe, mixte...), choisir l'icône qui la représentera, ainsi que sa couleur.

- Le bouton « **Podium** », ouvre la fenêtre de classement des bateaux en course. En haut dans le bandeau vert, vous trouvez les bateaux arrivés, les bateaux en course et les bateaux engagés. Le bouton à droite du bandeau vous permet de changer de tableau. Vous pouvez sélectionner les bateaux arrivés, les abandons... Le tableau des bateaux en course vous propose un certain nombre de colonnes que vous avez l'habitude de voir dans les classements VLM.

Quelques remarques cependant : la première colonne (« **Sel** » pour sélection), vous permet de cocher, ou décocher, directement vos concurrents et donc de les voir apparaître sur la carte (après actualisation bien sûr). N'oubliez pas cependant de valider votre sélection tout en bas du tableau. A côté de ce bouton (« **Valider la sélection** ») se trouve l'indication du nombre de bateaux sélectionnés. Je vous rappelle que vous ne pouvez dépasser 31 (le votre compris). Une alarme apparaitra si vous dépassez ce chiffre. Les bateaux échoués verront leur ligne passer au rouge. Vous ne trouverez pas les classements aux WP, les développeurs de VLM travaillent actuellement dessus. Pour sortir de ce tableau, 2 solutions : le bouton « Quitter » en bas à droite, ou la petite croix en haut à droite de la fenêtre. Enfin, les bateaux arrivés sont automatiquement retirés de la sélection, ce qui permet de repartir d'une page blanche pour les courses suivantes, mais aussi, si vous n'êtes pas hélas dans les premiers, de sélectionner d'autres bateaux au fur et à mesure des arrivées.





Sel	Pav	Pos	Numéro	Nom	Distance WP	Ecart	Loch	Lat	Long	1h	3h	24h	Temps de course
☑		1	12618	didier502_02	12 -> 1,713.37	0.00	23,897.20	13.40	-25.28	10.76	31.93	264.40	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		2	104	Mektoub	12 -> 1,723.23	9.86	24,493.80	14.16	-26.64	12.00	35.99	288.02	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		3	17393	Frogag	12 -> 1,723.80	10.43	23,483.00	14.22	-26.73	12.00	35.99	288.00	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		4	18107	Pierrot852	12 -> 1,729.70	16.33	24,687.80	13.94	-26.52	12.00	36.00	288.06	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		5	17422	ungang	12 -> 1,732.11	18.74	24,452.10	14.05	-26.74	12.04	33.97	263.64	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		6	18266	maitai5	12 -> 1,732.65	19.28	24,457.00	12.90	-25.11	10.81	32.40	259.34	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		7	3172	Tiki	12 -> 1,733.56	20.19	24,773.00	13.25	-25.66	12.01	36.02	284.77	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		8	5708	Schacha-4	12 -> 1,734.13	20.76	24,729.40	13.35	-25.82	12.02	36.03	288.00	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		9	17680	AnOriant	12 -> 1,736.31	22.94	24,536.90	13.20	-25.67	12.01	35.35	267.08	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		10	2248	metallos	12 -> 1,736.48	23.11	24,523.80	14.02	-26.83	12.00	36.00	287.99	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		11	14443	Joshua74	12 -> 1,737.30	23.93	24,616.20	13.72	-26.43	12.02	34.26	277.82	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		12	6211	rosco621	12 -> 1,737.31	23.94	24,600.30	13.71	-26.43	11.92	33.76	272.67	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		13	473	docteurX	12 -> 1,739.12	25.75	24,677.00	14.23	-27.18	12.04	36.03	288.02	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		14	16404	cacal29	12 -> 1,739.51	26.14	23,756.90	14.68	-27.78	11.91	35.94	287.75	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		15	2500	KIWI 2	12 -> 1,740.59	27.22	24,578.70	14.56	-27.65	12.00	36.03	288.02	64j ,21h ,02mn ,38s
☐		16	8160	Pomona	12 -> 1,741.56	28.19	24,637.20	14.43	-27.51	12.02	33.81	275.65	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		17	7534	harmonie	12 -> 1,742.49	29.12	23,629.30	14.36	-27.45	12.00	35.99	288.00	64j ,21h ,02mn ,38s
☐		18	7636	Philou95	12 -> 1,743.52	30.15	24,777.40	14.23	-27.31	12.02	36.04	270.31	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		19	2704	valentine	12 -> 1,743.98	30.61	24,728.60	14.67	-27.89	12.01	36.05	288.12	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		20	1052	inuk	12 -> 1,744.10	30.73	24,779.40	14.42	-27.56	12.00	35.99	287.94	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		21	7384	corto78-3	12 -> 1,744.24	30.87	24,503.20	12.73	-25.20	10.77	33.92	278.06	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		22	5355	mimine2	12 -> 1,744.95	31.58	24,123.20	14.22	-27.32	12.02	34.97	281.86	64j ,21h ,02mn ,38s
☐		23	19006	pousspouss2	12 -> 1,745.27	31.90	23,977.70	14.50	-27.71	12.02	36.04	288.02	64j ,21h ,02mn ,38s
☐		24	2726	Seme	12 -> 1,746.75	33.38	24,585.00	13.80	-26.82	12.00	36.00	288.04	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		25	19077	Kasper_3	12 -> 1,747.40	34.03	24,011.10	13.49	-26.41	10.89	34.91	285.02	64j ,21h ,02mn ,38s
☑		26	1751	Upwind	12 -> 1,747.81	34.44	24,806.10	13.16	-25.95	10.82	32.41	270.46	64j ,21h ,02mn ,38s

- Le bouton « **Polaire** » permet de visualiser la polaire de votre bateau sans passer par la page "Outils"

- Le bouton « **Pilototo** » ouvre une fenêtre à gauche de la carte qui va vous permettre de donner des ordres au bateau. Le fonctionnement est identique au Pilototo de VLM, la présentation est différente. Pour éviter au maximum les erreurs, les ordres ne peuvent être donné que dans un sens précis et les cases ne s'activent que si vous avez renseigné la précédente.

Colonne "**Date**" : vous pouvez soit écrire la date manuellement après avoir sélectionné les chiffres à la souris, soit cliquer sur le calendrier. Celui-ci s'ouvre sur la date du jour, cliquez ensuite sur le jour souhaité et il s'affichera automatiquement.

Colonne "**Heure**" : fonctionnement identique, écriture manuelle ou clic sur l'horloge. Celle-ci ouvre un double ascenseur, heure à gauche et minutes à droite. Les petites flèches à droite des minutes

vous permettent également d'affiner le timing. Une fois l'heure choisie, cliquez sur le petit bouton vert.

Attention : toutes les heures et dates sont données en "local".

Colonne "**Ordre**" : choisissez votre allure en cliquant sur la petite flèche de droite, c'est un menu déroulant.

Les colonnes suivantes vont s'activer en fonction de l'allure sélectionnée. Renseignez les cases ouvertes. **Astuce : une fonction remplissage automatique a été créée.** Une fois votre ordre choisi, laissez les cases vierges. Allez sur la carte et avec votre souris, faites un double clic (rapide) sur le WP que vous avez décidé de choisir. Magie, les coordonnées du WP (si vous avez choisi VMG ou VBVMG), le cap (si vous avez choisi cap fixe ou ortho), ou l'allure (si vous avez choisi RA) s'afficheront dans ces cases.

De même que dans VLM, si vous choisissez Cap ortho, VMG ou VBVMG, la colonne "**@WP**" s'activera et vous permettra de choisir un cap une fois votre WP atteint. Par défaut, le @-1 vous dirigera sur la prochaine marque de parcours officielle de la course.

Colonne "**Status**" : vous indique l'état de votre ordre : En attente, Terminé ou Vide (s'il n'y a pas d'ordre validé).

Colonne "**RAZ**" : vous permet de supprimer l'ordre à tout moment et quelque soit son état.

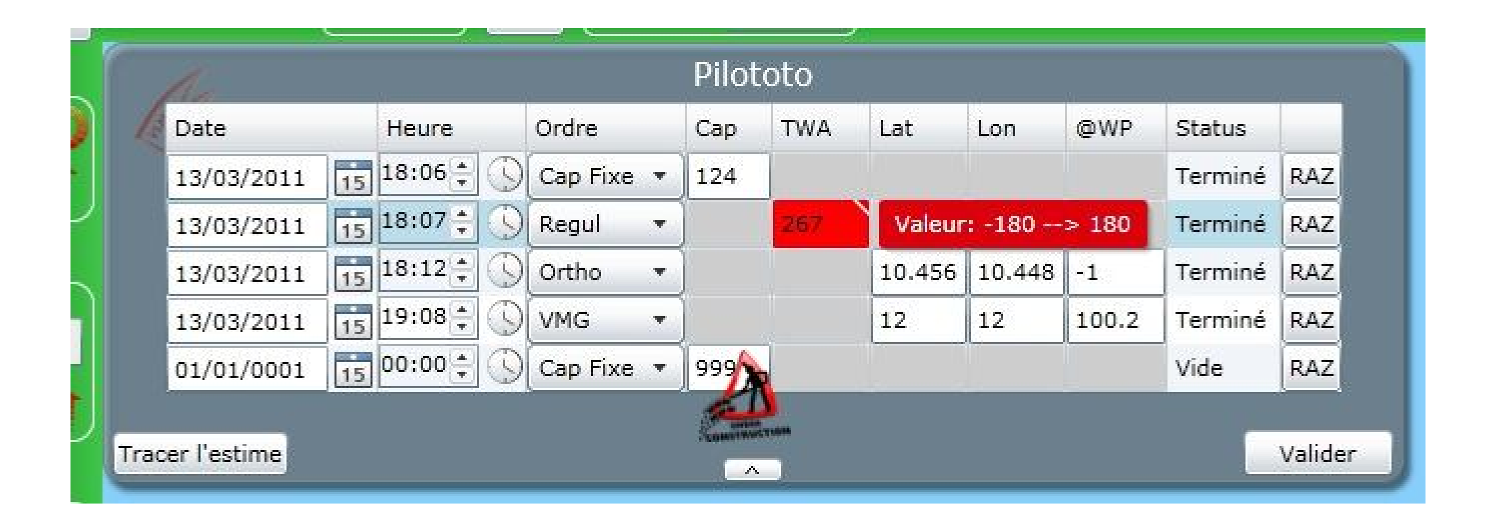
Depuis que vous avez cliqué sur l'horloge, vous avez pu remarqué qu'une case rouge s'est ouverte dans la fenêtre : "**Données modifiées non validées**". **Il faut en effet impérativement valider l'ordre en cliquant sur le bouton ad hoc pour qu'il soit pris en compte.** La case rouge disparait une fois l'ordre validé.

Attention : si vous fermez la fenêtre (petite flèche sous l'ancre ou clic sur le bouton Pilototo), ou si vous changez de bateau sans avoir validé, les ordres sont supprimés.

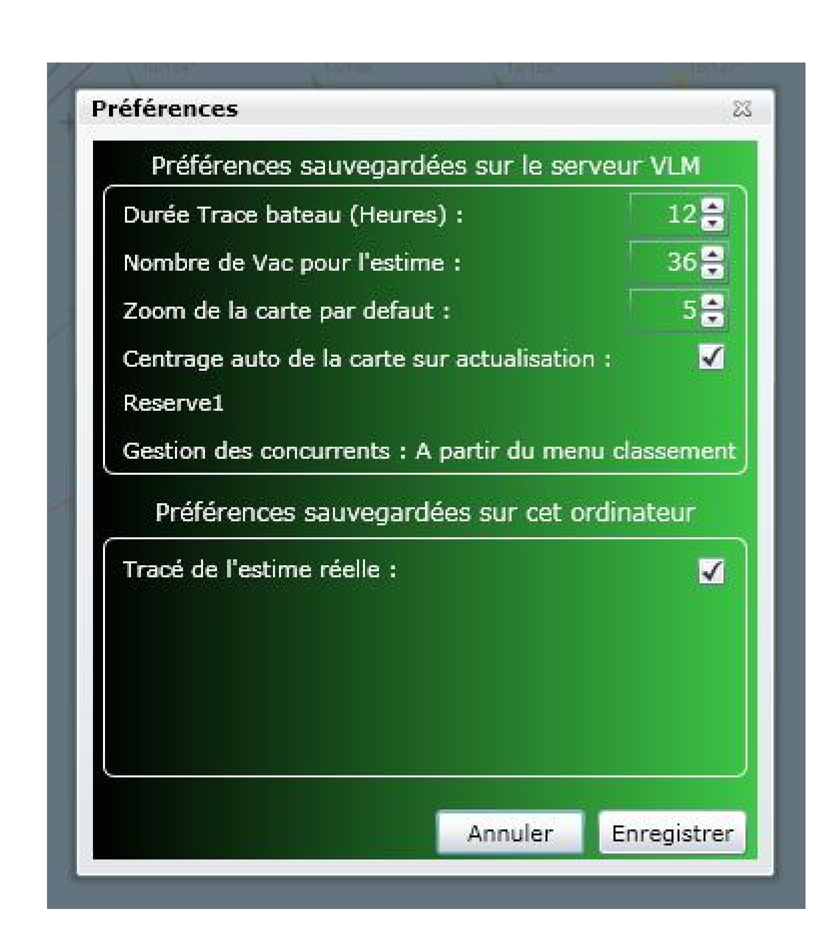
Dernière sécurité : un ordre "impossible" transforme la case en rouge, comme dans l'exemple ci-dessous où une grenouille, que je ne nommerai pas eu égard à sa réputation, essaye désespérément de prendre un angle au vent de 267!

Le bouton "**Tracer l'estime**" vous permet de vérifier les ordres que vous venez de donner. Il affiche en effet le tracé que va suivre votre bateau (ligne pointillée mauve) en votre absence ou pendant votre sommeil. Les polygones de ce tracé matérialisent les changements d'ordre, ce qui permet de repérer facilement l'ordre défectueux (s'il y en a un). Cette estime se termine 6 h après le dernier ordre, pour un maximum de 24 h (flèche en bout de ligne). Attention : il est bien évident que cette estime est valable au temps t où vous l'avez tracée. Chaque maj météo peut induire des variations importantes de votre route si vous avez choisi des ordres de type RA ou VMG par exemple. Une fois votre route vérifiée, vous pouvez effacer l'estime en cliquant sur le bouton "Masquer l'estime".





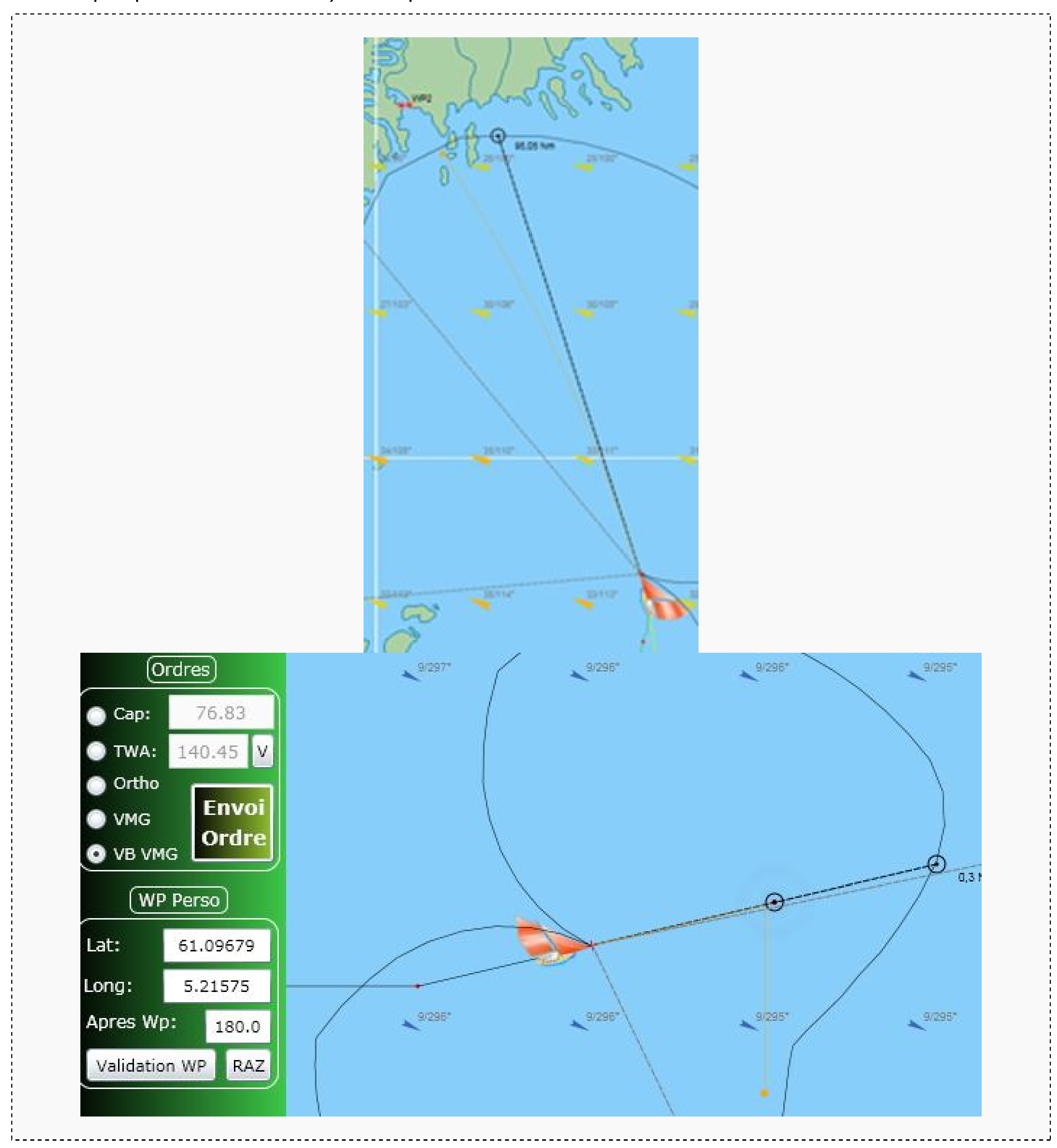
- Le bouton « **Préférences** » ouvre une fenêtre où vous pouvez régler un certain nombre de paramètres.



Les paramètres enregistrables sur le serveur VLM disponibles : durée de trace bateau, nombre de vac' pour l'estime, zoom de la carte par défaut et centrage auto de la carte sur actualisation.

Ensuite les préférences sauvegardées sur votre ordinateur : le "**Tracé de l'estime réelle**", appelé aussi **"Tentacule de la Grenouille"**, qui mérite une petite explication. Si vous cliquez dans la petite case ad hoc, vous verrez apparaitre sur la carte, après avoir cliqué sur "Actualiser", une estime calculée en fonction des dernières données météo. Cette estime est de couleur orange et se termine par un point orange. Elle vous indiquera la **position réelle de votre bateau au temps h + x**. Ceci marche pour toutes les allures, mais est assorti de certaines conditions : pour ne pas

surcharger le serveur VLM, Frog a limité les calculs pour les zoom de 6 à 16 (cela ne marchera donc pas pour les zoom 1 à 5), ainsi que sur une durée de 24 h.



Il peut arriver que le point orange qui termine cette estime se transforme en **croix rouge**. Cela veut dire que les prévisions météo ne sont pas disponibles. Deux hypothèses : les vents se sont mal chargés pour une raison x ou y, actualisez une nouvelle fois et tout devrait rentrer dans l'ordre, sinon faites jouer les petites flèches de la fenêtre "Estime". Deuxième cas, lors de la transition météo, si vous dépassez les 8 h disponibles.

Pour chaque bateau, vous pouvez personnaliser vos préférences.

La barre verte verticale, c'est la centrale de commandes des allures de votre bateau.

- la fenêtre « **Vent** », non paramétrable, vous donne la direction et la force du vent à l'endroit où se situe votre bateau. Les flèches rouges vous indiquent les tendances actuelles (sens dans lequel le vent tourne et variation de la force).



- La fenêtre « **Bateau** », également non paramétrable, indique la position exacte en décimale de votre bateau et sa vitesse (tendance à la variation avec la flèche rouge)



- La fenêtre « **Ordres** » vous offre 5 possibilités de réglage. Choisissez d'abord votre ordre en cliquant dans le petit cercle blanc à gauche.



- - pour « **Cap** », vous devez inscrire le cap choisi dans la fenêtre de droite. Vous pouvez le faire varier rapidement avec les 2 petites flèches contiguës.

- - pour « **TWA** » (angle au vent), indiquez votre angle dans la fenêtre de droite (variations rapides avec les flèches. Le « **V** » à droite de la fenêtre vous permet un virement de bord ou empannage rapide.

- - pour « **Ortho** », « **VMG** » et « **VB VMG** », il suffit de cliquer le petit cercle blanc (après avoir sélectionné un WP, bien sûr).

- Dans tous les cas, **il est impératif de valider votre ordre en cliquant « Envoi Ordre »**.

Sécurité supplémentaire : le contrôle des ordres. Si vous entrez une valeur impossible (cap de 395 ou TWA de 270 par exemple), l'affichage revient automatiquement à la valeur initiale. A noter que ce contrôle fonctionne également dans la fenêtre WP perso.

- La fenêtre « **WP perso** » permet de choisir son WP en dehors de la possibilité donnée avec le double-clic rapide sur la carte (voir plus haut). Entrez **les coordonnées de votre WP en décimales**, puis validez avec le bouton « **Validation WP** ».



Le bouton « **RAZ** » supprime votre WP. Une alerte apparaitra :



Cliquez sur OK.



Page "Routage"

Onglet « routage »

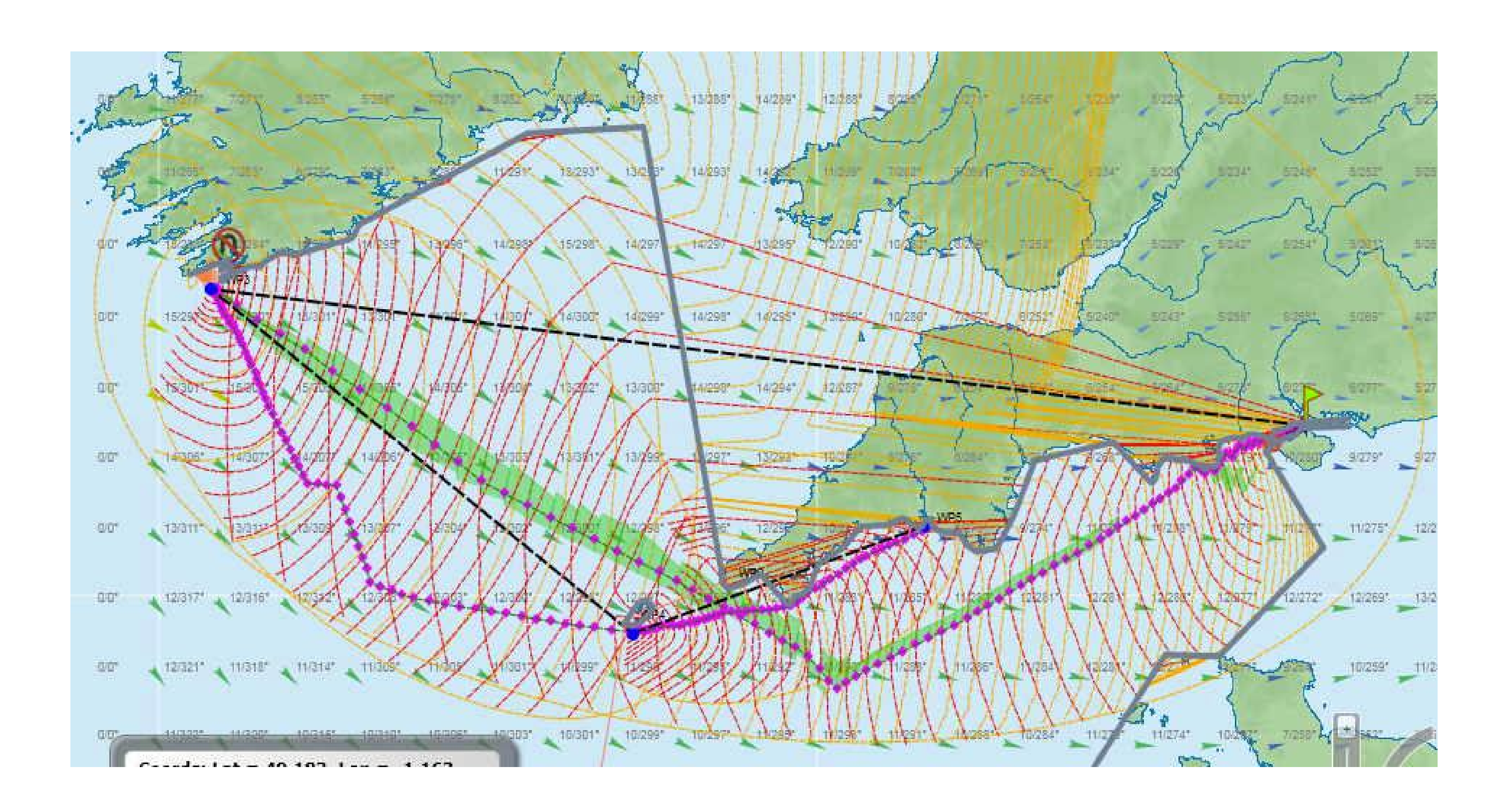
Ce routeur proposé par Frog est à la fois très simple d'utilisation et très performant. Il présente les fonctions classiques de routage (courbes isochrones entre votre bateau et un WP), mais y ajoute un certain nombre de fonctions intéressantes :

```
- Calcul en temps décalé
- Courbes isochrones inversées
- Zones statistiques
- Calcul instantané de la position par rapport aux autres joueurs
- Zones de passage forcé…
```

Ce routeur reste bien dans le style de Frogtools, pratique, tout se fait à la souris, et visuel, tout est là devant vos yeux.

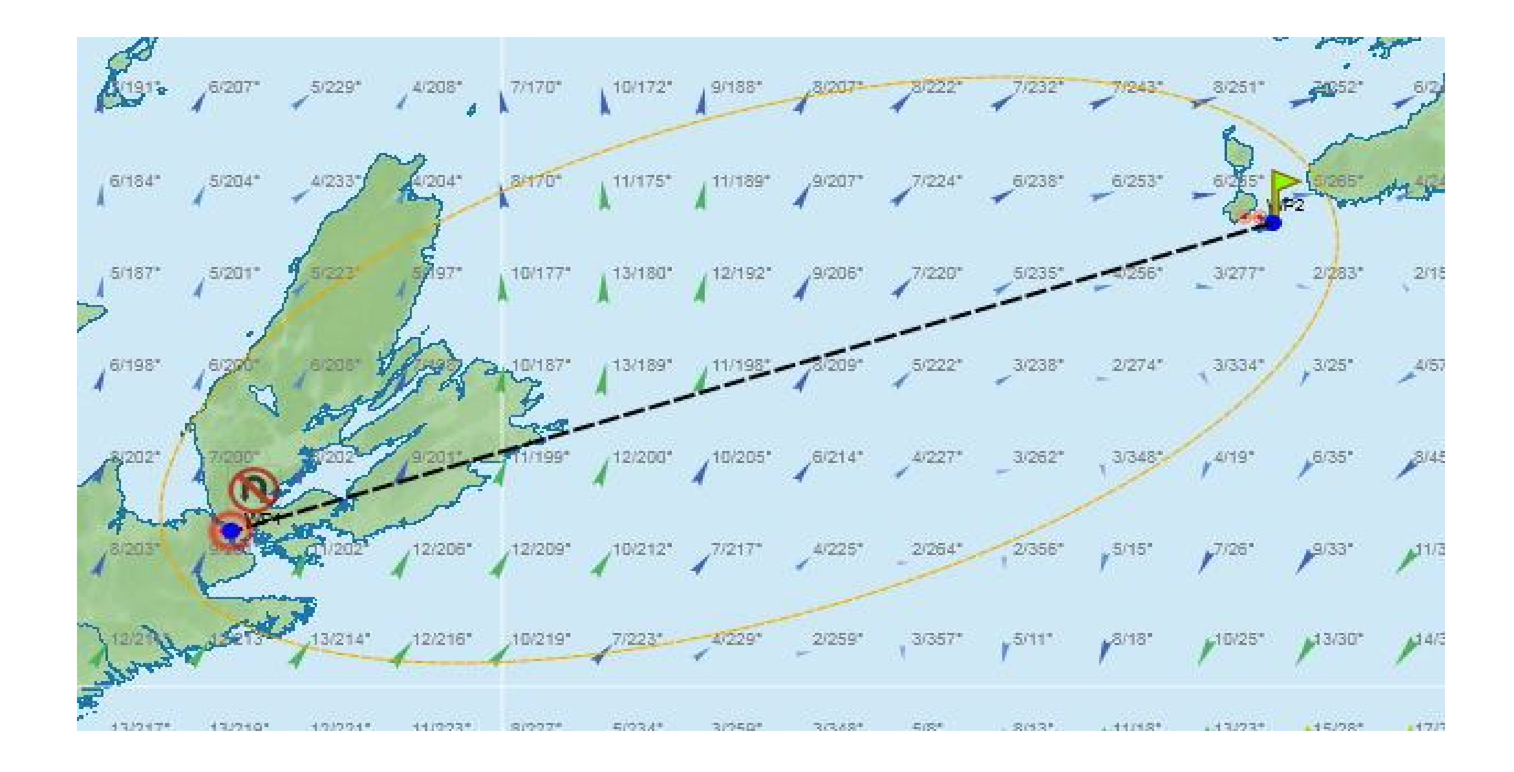
Résumé des commandes :

```
- un clic sélectionne (un point, une ligne)
- un clic puis bouger la souris déplace le point sélectionné, ou la ligne
- double-clic efface le point sélectionné (si nombre de points > 2)
```



La forme.

Voyons tout d'abord **la carte**. Plusieurs indications sont matérialisées :



- un point bleu indique l'emplacement de votre bateau à cet instant

- un deuxième point bleu est situé à l'endroit de votre WP personnel de routage ou du prochain WP de course

- ces points peuvent être déplacés à votre guise avec la souris : clic (gauche sur PC) et déplacez en maintenant enfoncé. Lorsque vous les déplacez, un losange rouge (fixe) apparaît, matérialisant la position du bateau ou du WP. Vous pourrez donc replacer le point bleu dessus si vous le souhaitez (« Actualiser » replace le point bleu sur le losange rouge)

- un trait pointillé noir les relie

- un ovale pointillé orange recouvrant ces deux points dessine la zone de routage.

- bien entendu, vous pouvez zoomer-dézoomer (molette de la souris ou zoom habituel en bas à droite), faire défiler la météo d'heure en heure (en haut à droite) et vous retrouvez le cartouche (déplaçable) en bas à gauche.

La barre verte verticale à gauche comprend plusieurs commandes :

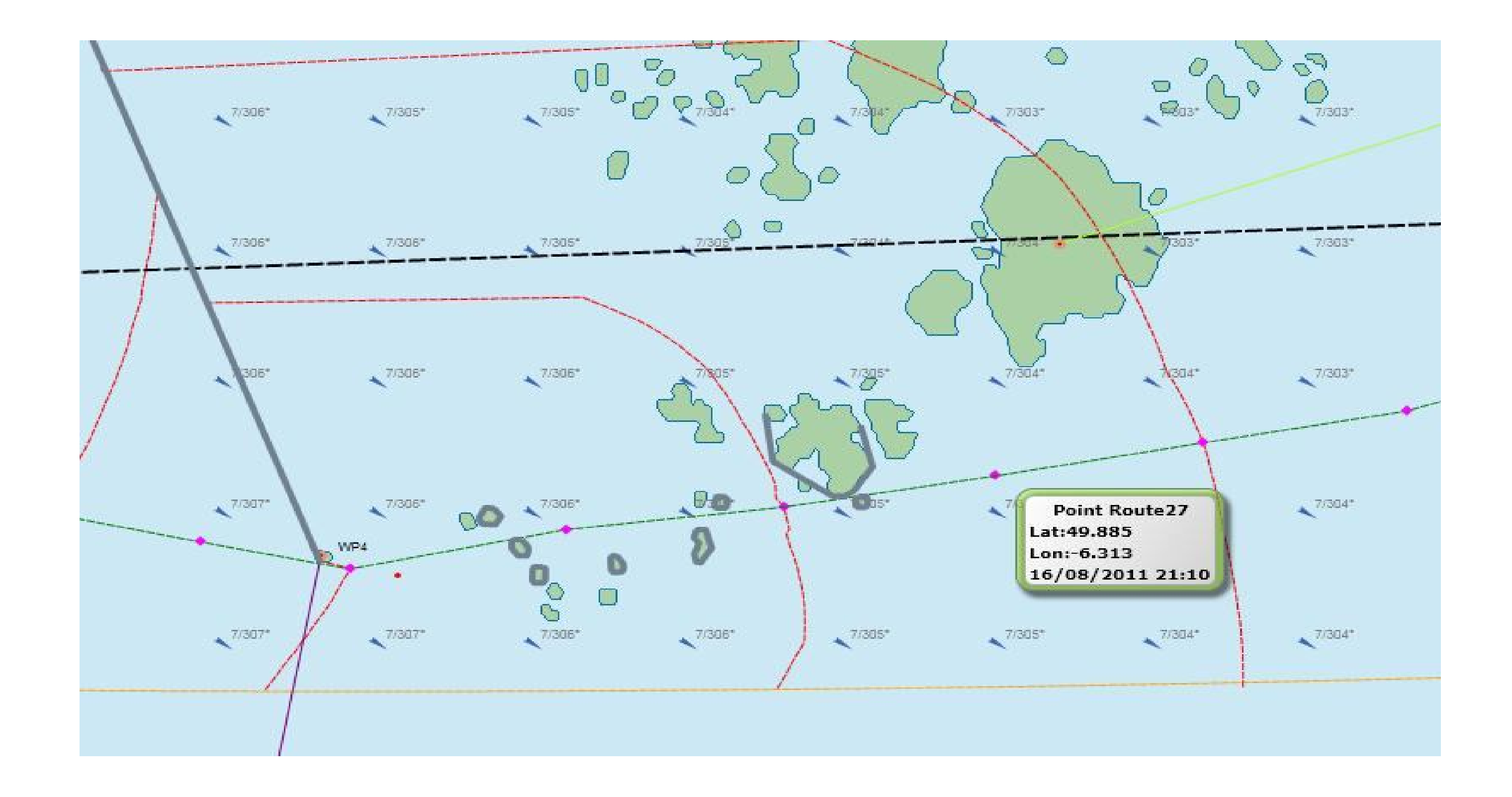




- **« Actualiser »** : replace votre bateau (losange rouge) à sa nouvelle position si vous avez laissé l'onglet trop longtemps ouvert

- **« Routage »** : lance le routage. Vous pouvez suivre l'avancement avec les courbes isochrones pointillées rouges sur la carte. Le routage démarre sur le point bleu, position de départ de votre bateau, et ce même si vous routez un peu plus tard, alors que votre bateau se situe un peu plus loin. A la fin du routage, apparaît un trait vert pointillé, matérialisant la route proposée, entrecoupé de losanges mauve. Si vous promenez la souris sur ces losanges, une fenêtre s'ouvrira avec : les coordonnées du point, le cap, l'angle au vent et la date et l'heure à laquelle vous l'atteindrez… si vous décidez de suivre cette route.





Routage de la traversée des Scilly

- **« Zone sensible»** Son action complète le routage standard. Dans des zones délicates, si vous cliquez sur ce bouton, les courbes isochrones habituelles seront doublées par des **courbes isochrones inversées**, c'est à dire débutant sur le WP pour rejoindre le point de départ (votre bateau). Au terme de ce « 2° routage » apparaissent des zones vertes. Ce sont des zones équivalentes au routage proposé, dans lesquelles vous pouvez vous déplacer sans qu'il y ait de changement significatif au terme de votre route, mais ce sont des zones « à risque ».

- A noter : ces courbes isochrones inversées vous permettent de connaître votre position relative avec vos concurrents. Un petit effort de réflexion ? Le premier qui trouve paye la tournée au comptoir.

- Attention : pour ceux qui possèdent un ordinateur peu puissant, le routage zone sensible fait chauffer le cpu.

- **« Status »** : cadre non paramétrable dans lequel vous allez trouver plusieurs indications. Un point, vert ou rouge vous indique les **« Vents disponibles »**. Enfin, une fenêtre **« Message »** vous préviendra si tout s'est déroulé correctement (message « RAS ») ou s'il y a un problème (zone de routage trop étroite par exemple = « Mauvais réglages »).

- **« Réglages »** : ce cadre vous permet de choisir le type de routage **« Minimiser distance »** ou**« Minimiser temps »** et la largeur de la zone de routage avec la barre **« Zone de routage »**. Ces réglages sont très personnels et dépendant de votre caractère et de vos sensations. Sécurité ou prise de risque, champ largement ouvert ou route prédéfinie, c'est à vous de choisir. Mais il faut savoir que le nombre de routes étudiées étant fixes, plus la zone sera large, plus le routage sera imprécis. Il est inutile de vouloir router tout l'océan Atlantique, le routeur est trop limité pour cela, ne serait-ce que par les 116 h de VLM, mais aussi par le nombre de routes testées qui serait beaucoup trop faible dans ce cas. "Précision" a 3 positions : gauche, centre et droit, ou 1-2-3,

permet d'affiner votre route. En 1, le routage est rapide, le nombre de routes testées faibles. En 3, le routage est lent, mais plus précis, le nombre de routes testées étant beaucoup plus important.

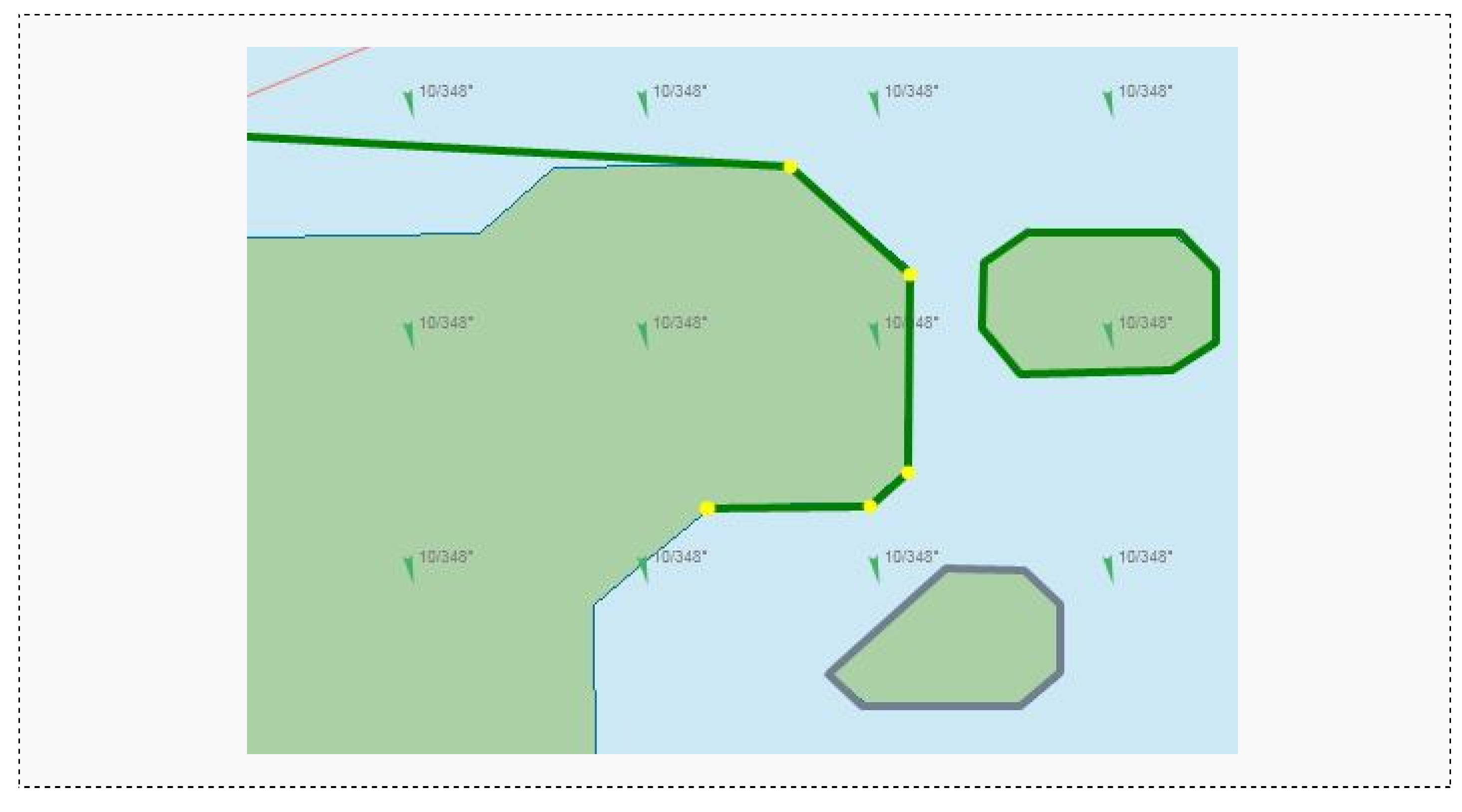
- Dans le même cadre, **« Date de départ »** vous permet, en choisissant une date différée de quelques vac', de préparer votre course avant qu'elle ne démarre.

- **« Zones interdites »**. Un petit préambule à ce sujet : Silverlight refuse d'autoriser la détection des côtes, considérant qu'on est en train de copier un contenu web protégé. Donc, il va vous falloir travailler un peu pour contourner cette interdiction.

- **« Créer une barrière »** vous permet d'installer des barrières aux endroits que vous voulez désigner comme interdits à la navigation. Cliquez sur le bouton puis, avec votre souris, tracez une ligne. Un clic pour changer de direction et double-clic pour l'arrêter. Si vous recommencez votre routage, vous verrez que les courbes isochrones évitent soigneusement la zone définie.







Quelques cailloux mal placés au départ de la Terre de Feu. Sur l'image de droite, les barrières sont en place, dont une encore sélectionnée.

- **Modification d’une barrière** ; cliquez sur le trait. Aux 2 extrémités des points jaunes signifient que votre trait est sélectionné. Placez votre souris sur le petit cercle au milieu du trait, cliquez et déplacez la souris, le trait se déforme à votre guise ! Vous pouvez ainsi donner la forme souhaitée à votre trait et quasiment épouser la forme d’une côte. Pour désélectionner votre trait, cliquez sur la carte n’importe où.

- **Note sur les barrières** : elles ne servent pas seulement à délimiter les côtes, mais aussi à éliminer des zones dans lesquelles vous ne souhaitez pas naviguer. Il est inutile de vouloir router un cul-de-sac, ou un bras de mer hors champ de jeu. En plaçant une barrière devant ces zones vous améliorerez la précision et la rapidité du routage.

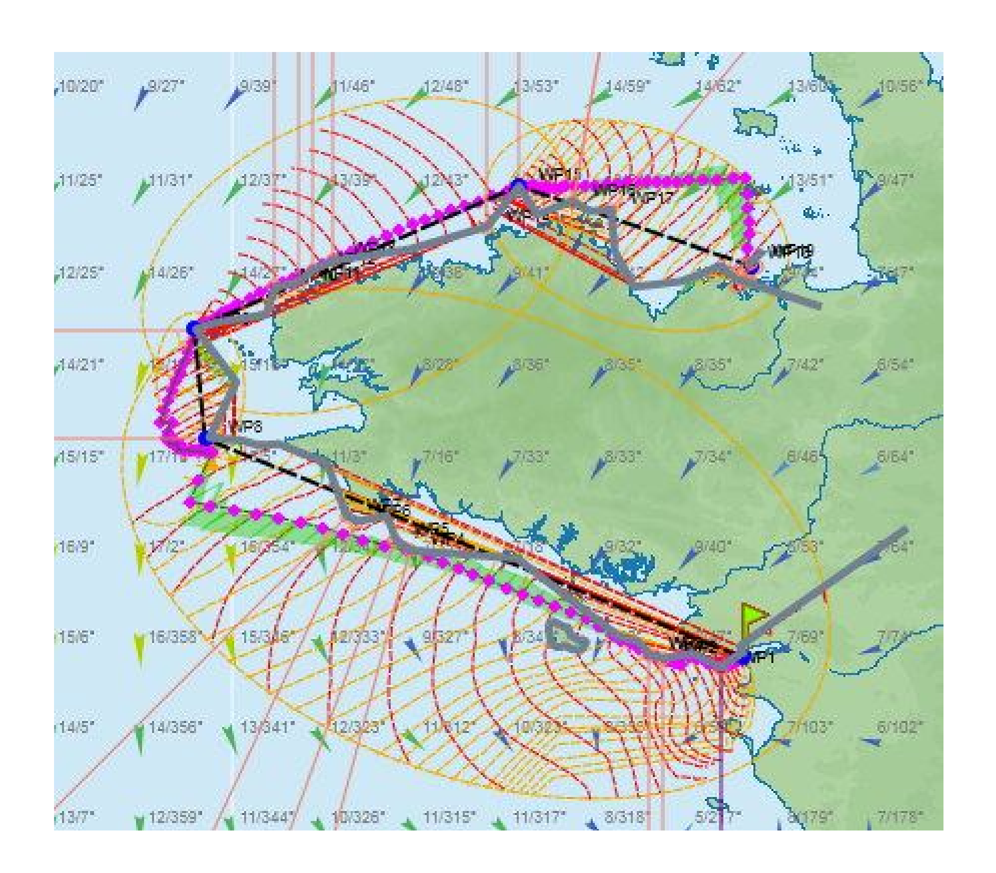
- **« Effacer une barrière»** : supprime un trait préalablement sélectionné.

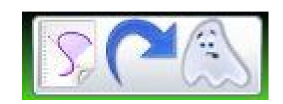
- Enfin, 3 icônes : **« Cadenas »**, à déverrouiller préalablement, c’est une sécurité, vous permet de supprimer les WP et les barrières. Cliquez sur **« WP »** pour supprimer tous les WP, ou sur **« Mur »**pour supprimer toutes les barrières. Pas de panique ! Les WP et barrières supprimés ne concernent que ceux du bateau avec lequel vous naviguez. Les WP et barrières des autres bateaux de votre flotte seront conservés.

Création de plusieurs WP de routage. De la même manière que vous avez déplacé des barrières, vous allez créer plusieurs WP. Sélectionnez la ligne pointillée reliant votre bateau à votre WP en cliquant dessus. Avec le petit cercle du milieu, déformez la ligne de la même manière que pour une barrière et déplacez le WP ainsi formé où vous le souhaitez.

Recommencez pour un autre WP. Vous créez ainsi une chaine de WP vous permettant, par exemple, de faire un routage complet de la SNSM dès le départ. Bien entendu, ce routage doit être

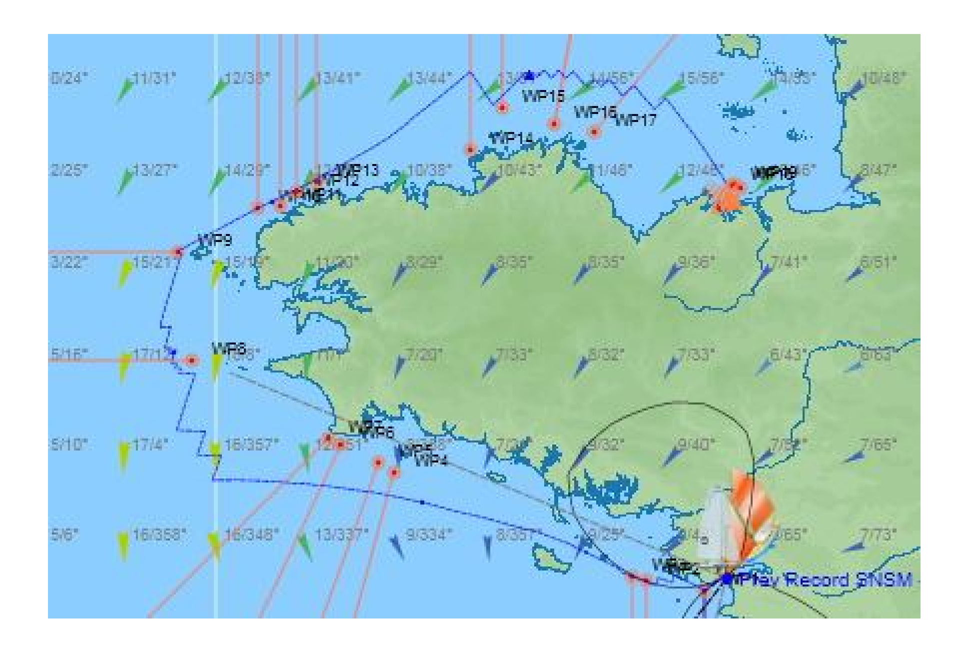
réactualisé à chaque mise à jour météo. Le fait de créer plusieurs WP vous permet aussi d'avoir des zones de routage plus petites et donc d'améliorer la précision du routeur.





La barre verte horizontale comprend un gentil **fantôme** qui vous permet de sélectionner le fantôme du routage que vous venez de faire. Revenez ensuite sur la page principale de Frogtools, actualisez et, magie, votre route idéale est dessinée sur la carte. Il ne vous reste plus qu'à la suivre… ou faire mieux, c'est le challenge. Sur ce trait, des indications de temps sont placées. Les points correspondent à 6 h de route et les triangles à 24 h. A noter : le fantôme avance par bonds (un fantôme de grenouille, ça saute, bien sûr) de 5', puis 10', puis 20'… Cela peut entrainer un décalage avec votre bateau.





Il ne reste plus qu'à suivre la ligne!

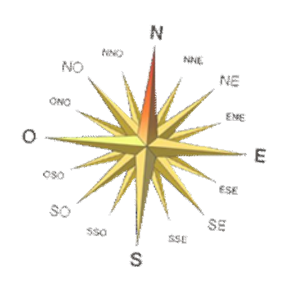
Attention : si vous fermez Frogtools, le routage sera perdu, il vous faudra recommencer. Par contre les barrières restent en place. Elles ne disparaissent que si vous changez de PC, elles sont en effet conservées dans la mémoire de votre ordinateur.

Enfin, le routage n'est bien entendu possible que dans la limite des prévisions disponibles sur VLM, c'est à dire 116 h et 7 ou 8 h pendant la phase de transition. Un message s'affichera dans le cadre « Status » : « Max prev atteint 8 h (ou 116 h) »

Remarque : le retour sur l'onglet de la page principale (tcv web) n'actualise pas la position de votre bateau. Si vous êtes resté longtemps sur le routage, il peut être judicieux d'actualiser sur la page principale.

En conclusion,

Les possibilités très importantes de ce routeur lui permettent de coller à votre personnalité et à vos pulsions. **Ce n'est qu'un outil, il ne peut gagner une course à lui seul.** C'est vous qui décidez des choix stratégiques et il vous propose la tactique. Vous êtes un aventurier, routez large. Vous ne voulez pas perdre le contact avec le groupe de tête, routez serré… Le routeur peut vous donner des indications comme : le bon côté du plan d'eau, le bon moment ou le bon endroit pour virer, mais il ne peut remplacer votre sens marin affuté. **Vous ferez (presque) toujours mieux que lui... mais sans lui vous ferez (presque) toujours moins bien.** Et puis, rien ne vous empêche de tenter une option en prenant une route différente de celle proposée, si vous anticipez une bascule météo par exemple.



Page "Outils"

Cliquez sur l'onglet "Outils" en haut à gauche. La page qui s'ouvre vous propose (pour l'instant) 3 boutons : "Sauvegarder une trace bateau VLM", "Polaires" et "RAZ forcée de la météo".

Sauvegarder une Trace Bateau VLM

Polaires

Raz forcée de la Météo

Sauvegarder une trace bateau VLM : cliquez sur le bouton. Une fenêtre s'ouvre. Suivez les indications jusqu'au téléchargement de la trace. Vous pourrez après soit l'utiliser pour vous-même (voir "Traces externes" dans les fonctions paranormales) soit l'envoyer à la banque des traces pour que tous les autres concurrents puissent en profiter (la banque des traces est provisoirement en panne).

Polaires : la fenêtre qui s'ouvre est typique du style Frog : originale, esthétique, visuelle et pratique. Je vous laisse la découvrir tout seul.



Polaire VLM70

Max à 20 Nds
Angle 135°
Vitesse 24.2 Nds

TWS
20

Angle:115° Vitesse:22.8 Nds

110° 100° 90° 80° 70° 60° 50° 40° 30° 20° 10° 0°
120° 130° 140° 150° 160° 170° 180°

Vitesse Max:31.7 Nds
TWS au Max:30 Nds
Angle au Max:150°
Sortir

RAZ forcée de la météo : ce bouton devait servir en cas de problème sur l'affichage des vents. Comme cela n'est pas le cas pour l'instant, il devrait disparaitre dans le futur.



Les fonctions paranormales des Frogtools

Gestion des fantômes

Frogtools vous permet de vous mesurer en "direct-live" avec un autre bateau concurrent sur les permanentes. Pour cela, choisissez dans le bouton Classement un bateau déjà arrivé. Revenez à l'écran principal et actualisez, vous verrez apparaitre un gentil petit fantôme, synchronisé avec votre course, et qui refera sa propre course à vos côtés. Cela permettra de vous étalonner par rapport aux meilleurs, ou à vos adversaires préférés.

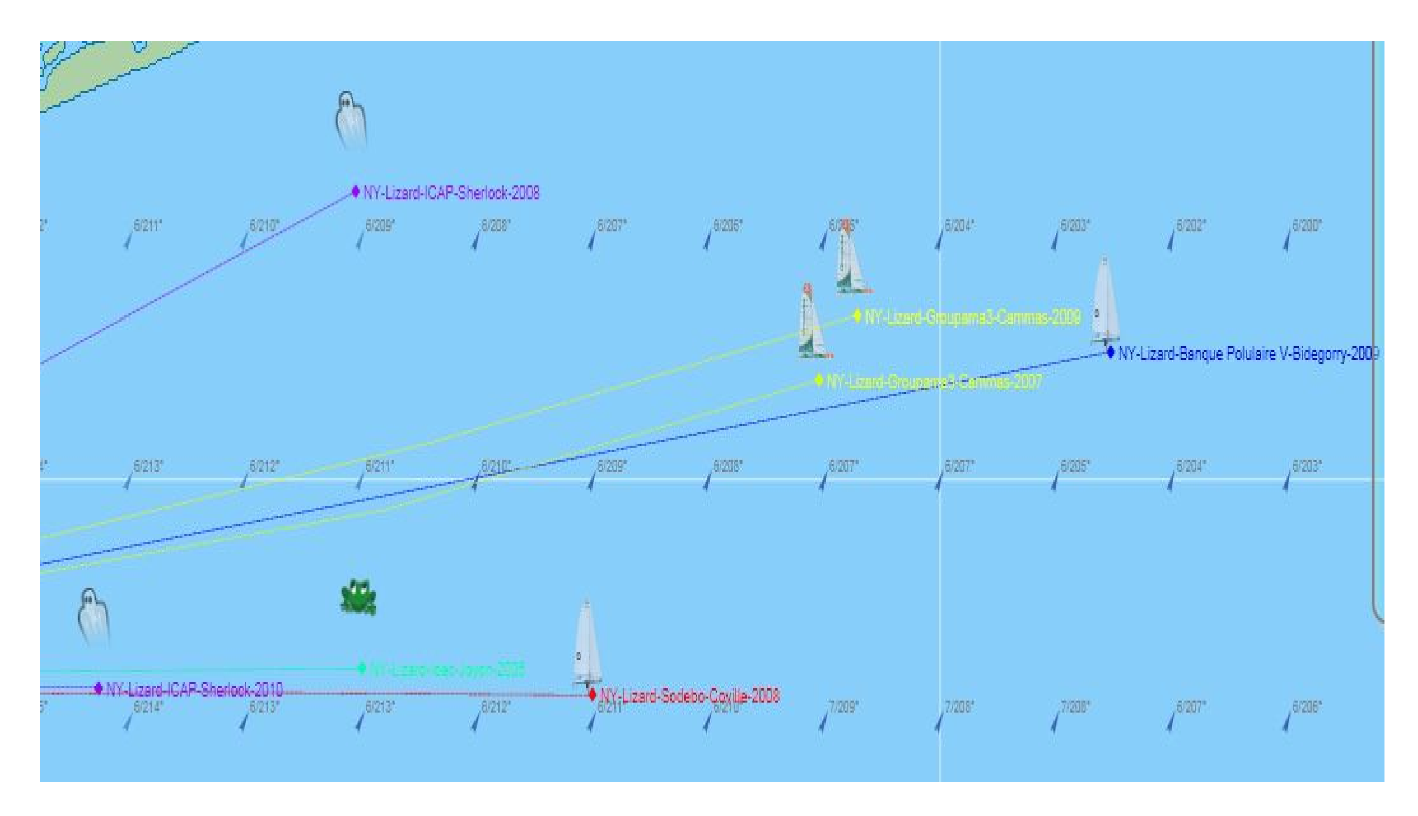


Gestion des traces externes

Dans le cas d'une course à record, vous pouvez également vous mesurez avec les bateaux réels qui ont établi le record dans les années précédentes. Il suffit pour cela de télécharger dans votre ordinateur les traces disponibles. Cette "banque des traces" est gérée par marano marano . Puis, avec le bouton **"Traces externes"** de la fenêtre "Classement", téléchargez ces traces dans votre Frogtools. Dans cette fenêtre, vous pouvez personnaliser ces traces en choisissant : le mode de suivi (fantôme, fixe ou mixte), l'icône (4 pour l'instant) et la couleur de sa trace. Actualisez et démarrez, vous avez comme concurrents Cammas, Coville... Magique, non ?







Attention : ces traces externes sont rattachées à votre bateau, c'est à dire que si vous ne les supprimez pas une fois la course terminée, elles seront présentes lors de la prochaine course que vous ferez avec ce même bateau.



Questions Fréquentes

- Quelle est la précision de navigation près des côtes? La précision avec la carte "VLM" est de +/- 2 pixels en zoom maximum, par sécurité, je vous conseille de toujours laisser 3 épaisseurs de ligne de trace entre vous et la côte.

- Il manque parfois des infos de vents, de vmg, de vitesse quand je pointe un lieu éloigné ?

Les vents représentent plus de 30 Mo de données, il serait impossible lors d'une connexion d'attendre le chargement de tous les vents. De la même façon que les cartes, seules sont affichées et télécharchées les informations minimales nécessaires. Si vous êtes à Brest et que vous voulez connaitre le vent au mètre près à Seattle, vous devrez déplacer la carte vers cette zone, et zoomer. Les vents nécessaires seront alors récupérés sur le site VLM. Une routine traite en permanence la présence des vents dans la zone ou vous vous trouvez, qui se chargent en tâche de fond. Si vous n'avez pas tous les vents ou cartes que vous voulez immédiatement, actualisez, les vents auront de fortes chances d'êtres actualisés entre temps. Pourquoi ce fonctionnement ? Simplement parce que la priorité est donnée à l'affichage du bateau et au passage des ordres. Il est plus important de virer instantanément devant un caillou en vac de 1mn, plutôt que d'avoir toutes les données de vent avant d'effectuer l'opération.

- Quelles données sont conservées sur l'ordinateur ?

Toutes les données de carte et de vent récupérées sur VLM sont mises en cache dans votre navigateur. Elles ne sont donc pas re-téléchargées à chaque actualisation ou déplacement. Toutefois si vous fermez votre navigateur, les caches internes devraient être vidés. (Chaque navigateur Internet ayant des particularités, je ne m'avancerais pas plus sur ce qui est réellement conservé localement)

- Décalage entre estime et meilleure descente lors d'une forte rotation du vent. Lors des maj météo, vous pourrez constater que votre estime est décalée, par exemple : si vous êtes à 150/vent, meilleure descente, vous remarquerez que votre estime n'est pas sur la ligne pointillée de la meilleure descente, pas de panique, cela vient du mode de calcul de VLM qui est effectué une seule fois par vac, heureusement, car les serveurs ne suivraient pas, il faut soit forcer un ordre en cliquant sur "Envoi Ordre", soit attendre la vac' suivante et réactualiser.

- Les flèches de vent passent par la verticale lorsque vous faites jouer le zoom ou que vous déplacez la carte : problème connu que Frog essaye de résoudre (y arrivera-t-il ? les paris sont ouverts)

- L'ordre que vous venez de donner ne s'exécute pas. Je suis d'accord, c'est totalement intolérable. Fréquence rare : arrive quand l'ordre est envoyé au moment d'une coupure internet par exemple.

Les messages d'erreur

Toute liaison internet peut avoir un problème inattendu, coupure du réseau, perte de données, etc. Dans ce but, toutes les anomalies sont interceptées et identifiées. Pas de panique si vous apercevez un message, faites ok, et continuez à profiter du jeu. Ci dessous quelques exemples de messages d'erreurs. Bien entendu, si ce message est répétitif, il y a peut être un bug dans Frogtools, dans ce cas expliquez le problème dans le forum.

